17

namcot

ワルキューレの冒険
取扱説明書

ワルキューレの冒険
時の鍵伝説

NWB-3900

このたびはナムコット・ゲームカセット「ワルキューレの冒険」をお求め頂きまして誠にありがとうございます。プレイの前にお読み頂きますとより楽しく遊ぶ事ができます。「こんなものを読まなくても十分遊べる！」というあなたも、ものはためし。ぜひご一読を……。

目次

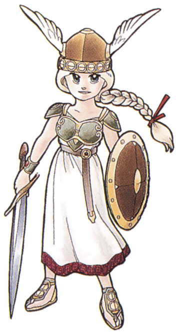
1 使用上の注意……P①
2 ものがたり……P②
3 ゲームを始めるには……P④
4 いよいよゲームスタート……P⑧
5 疲れたら宿で……P⑫
6 サンドラの店……P⑭
7 商品カタログ……P⑯
8 魔法表……P⑱
9 地形……P⑳
10 キャラクター紹介……P㉑
11 ワルキューレの冒険ガイド…P㉔
12 キーワード書き込み用紙……P㊱

ワルキューレの冒険はナムコがお送りするアクション性を取り入れた手に汗握るロールプレイングゲームの決定版です。広大な地上と地下迷宮で幾多の謎を解き明かし成長していくプレイヤー。あなたの星座と血液型を入れて、あなたの分身をじっくりと育ててください。不思議なアドベンチャーワールドの扉が今開かれます。

1 使用上の注意

- カセットを交換する時は必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解はしないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。

2 ものがたり



はるか昔、ここマーベルランドの人々は、無限の命を持っていました。人々はこの地にあふれ、飢えと争いで憎しみの日々が続きました。人々の心に悪魔が宿りついたのです。そんなあり様を見かねた神は、この地に大きな時計を築きました。そして全ての者に生まれそして去る〝時〟を決めたのです。神は、人々にその〝時〟を守ることを約束させると、大時計に〝時の鍵〟を差し込みました。そして人々にとりついた魔物達を時の狭間に追いやり二度と出て来れない様にしました。人々は限りある命が由に、哀れみといたわりを知り、仲良く暮らしました。マーベルランドに平和な日々が続きました。

ところがある夜、死を恐れた男が、〝時の鍵〟を抜きとってし

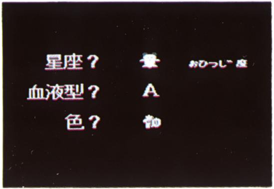
まったのです。と突然、針がくるくると回り時代が逆流しだしたのです。そして、時の狭間においやられた悪の化身ゾウナが甦えってしまったのです。ゾウナは、〝時の鍵〟を手に入れ、時を思うがままに操りました。そして、マーベルランドのあちこちに、魔物達を放ったのです。魔物達は町や村を破壊し、人々のたましいを奪ってゾウナに捧げました。マーベルランドは、恐怖と絶望の闇に包まれました。人々の救いを求める声は天を舞いました。その声は、神の子〝ワルキューレ〟の胸に木霊しました。ついに、見かねたワルキューレは人間の姿に身を転じ、下界に降りたったのです。神と人とが、1つになり力を合せれば必ず悪の化身ゾウナを倒すことができると信じて……。その為に、あなたの知恵と勇気が必要です。ワルキューレとあなたの冒険が今、はじまったのです。

3 ゲームを始めるには準備が必要なんだ！

■はじめてゲームをする時は

- セレクトボタンかスタートボタンを押すとタイトル画面に移る。
- 次にセレクトボタンで START を選んでスタートボタンを押すと右の画面に変わる。

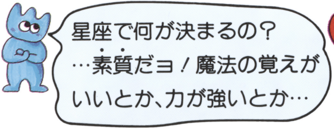
■君だけの主人公を作ろう！

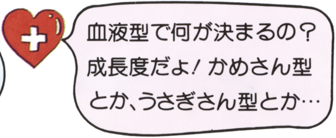


- ✚↔ ボタンの左右で何座、何型を決める。
- ✚↕ ボタンの上下で項目を変える。

※ピカピカ光っているのが今決めている項目だ。

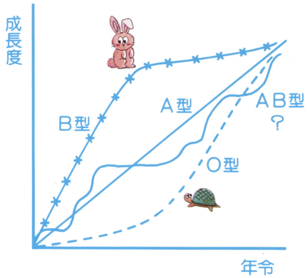
- 決まったらスタートボタンを押してゲームスタート！





★星座早見表

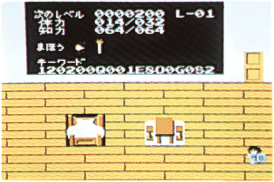
おひつじ座	3/21～ 4/20
おうし座	4/21～ 5/21
ふたご座	5/22～ 6/21
かに座	6/22～ 7/23
しし座	7/24～ 8/23
おとめ座	8/24～ 9/23
てんびん座	9/24～10/23
さそり座	10/24～11/22
いて座	11/23～12/22
やぎ座	12/23～ 1/20
みずがめ座	1/21～ 2/19
うお座	2/20～ 3/20



もっとつづけたい人は…

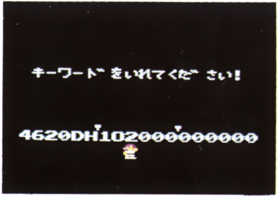
- 宿に入るとその時点での状態が保持される。
- 死んでしまっても、CONTINUEを選んでスタートすると、最後に入った宿の状態からつづけられる。
- ただしワルキューレの位置は、スタート地点から始まる。

今日はこれでおしまい！



- 必ず宿に入ろう！
宿に入ると伝言板にキーワードがでているから書いておこう。
（12 キーワード書き込み用紙を使おう）

■昨日のつづきからやりたい人…



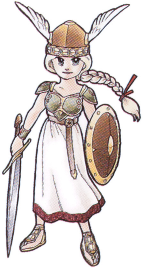
● 電源をONしてからCONTINUEを選んでスタートボタンを押すと上の画面になる。
● ✚ボタンで、昨日書いたキーワードを入れよう！
● スタートボタンを押してゲームスタート！

■$\varnothing$（ゼロ）とO（オー）を間違えるな！

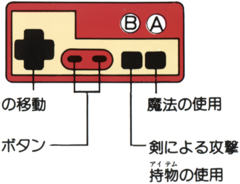
● せっかくキーワードを入れたのに……とおこらないで！
よーく見比べて正しいキーワードを入れよう。
$\varnothing$（ゼロ）とO（オー）は間違えやすいのでゼロは$\varnothing$と書くとよい！

4 いよいよゲームスタート!

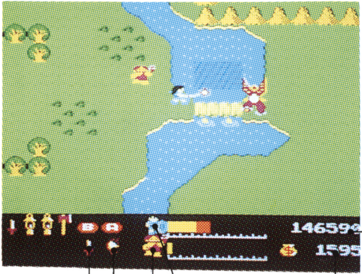
■コントローラーの使い方



さてそれでは、いよいよワルキューレの冒険のはじまりはじまり…まず、なにごとも基本から…

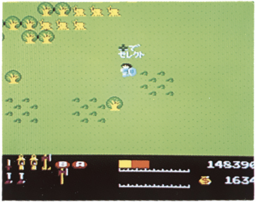


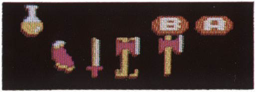
■画面の見方



経験点
持っている金貨
ワルキューレの生命力
（まっ赤になると死ぬ）
敵の生命力
Ⓐボタンで使う魔法
Ⓑボタンで使う持物（アイテム）
ワルキューレが
持っている物
（8つまで持てる）

■持物（アイテム）を選びたい!





持物（アイテム）

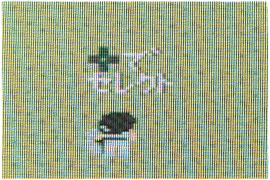
①セレクトボタンを押す。

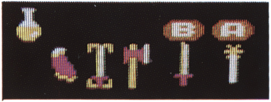
②✚ボタンの左右で持物（アイテム）を選ぶ。

③選んだ持物（アイテム）はⒷの下に表示される。

④使う時はⒷボタンを押す。

■魔法を選びたい!





魔法

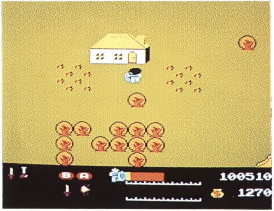
①セレクトボタンを押す。

②✚↕ ボタンの上下で、魔法を選ぶ。

③選んだ魔法は Ⓐ の下に表示される。

④魔法をかける時はⒶボタンを押す。

5 疲れたら宿でひとやすみ…

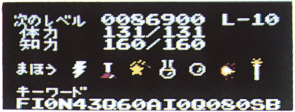


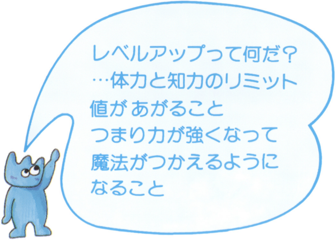
●ピポピポと警告音がなったら
宿に飛び込め！

●ベッドで休むと体力と知力が回復する。
●解毒作用もある。

金貨を持ってないとベッドに入れない。　解毒にもお金がいるよ！

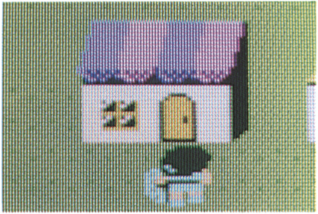
宿の伝言板の見方



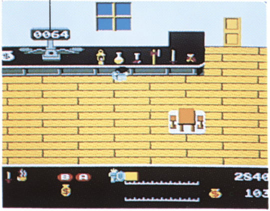


- **次のレベル**…レベルアップするために必要な経験点が表示される。経験点をあげるには敵をどんどんやっつけることだ。
- **L-10**…レベル10のことだ。
- **体力**…現在値が0になると、死んでしまう。
- **知力**…リミット値がある数に達すると新しい魔法を覚える。
- **まほう**…覚えた魔法。
- **キーワード**…つづきをやる時に必要。

6 サンドラの店 —旅のしたくは当店でⒷボタンで買う!—



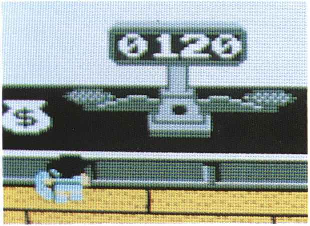
●欲しいものがあったら店に入ろう。



①欲しいものの前に行く。
②レジスターに値段がでる。
③Ⓑボタンで買う。

「ブー」といって買えないんだけど…お金が足りない、持物(アイテム)は8つまで。

㊙こっそり情報



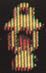
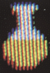
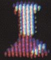
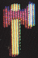
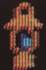
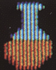
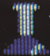
①レジスターの左 $ の前でセレクトボタンを押す。

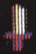
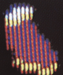
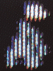
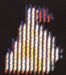
②✚ボタンの左右で B の下に売りたいものを選ぶ。

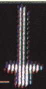
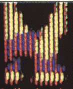
③レジスターに値段がでる。

④Ⓑボタンを押すと売れる。

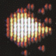
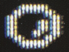
7 商品カタログ

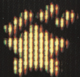
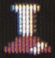
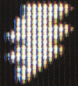
				
ランプ	回復剤	解毒剤	シルバーキー	おの
暗闇を明るくする。4回使える。	体力を回復する。	毒による体力減少を止める。	4回宝箱と扉を開けられる。	40本木が切れる。
				
パワーランプ	回復剤	解毒剤	ゴールドキー	パワーおの
明るくする。永久に使える。	4回分あるから長旅には必需品。	4回分の解毒剤。	宝箱、扉をあける。永久に使える。	木が切れる。永久に使える。

ショートソード	パワーショートソード	マント	テント	パワーテント
				
ワルキューレが初め持っている。	軽くて使いやすい剣。	暑さと寒さから身を守る。	旅先で休める。知力を回復する。	上品質。持ちが良い。

ロングソード	パワーロングソード	ヘルメット
		
力強い君にはお買得。	選ばれた者だけが使いこなせる。	敵の攻撃を半減させる。

8 魔法表——知力があがると魔法を覚える

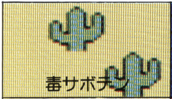
魔法名	薬の術	 火の玉	 透視術
知力リミット	40～	60～	80～
消費量	20	5	10
使いみち	●体力を回復する。	●火の玉攻撃。	●見えない宝が見える。

ガラスの術	 星　笛	 解毒の術	 いなずま
120～	160～	200～	240～
15	32	20	50
●透明になって敵の目をくらます。	●笛の音色で敵をかなしばりにする。	●毒による体力減少を止める。	●画面内の敵すべてにダメージを与える。

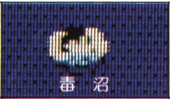
消費量…一度魔法をかけると知力が一定量減る。これを消費量という。

9 地　形

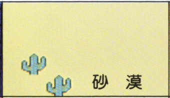
■気をつけて！



体中に毒がまわる。早く解毒剤をのめ！



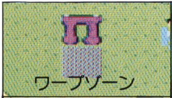
体力がどんどん減っちゃう。



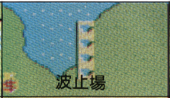
熱さで体力を消耗する。

けがをする。

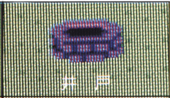
■君に教えちゃおう。マーベルランドの秘密！



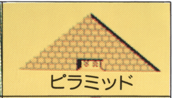
Ⓐボタンでワープできる。



船を持ってると海に出入りできる。



地下への入口。



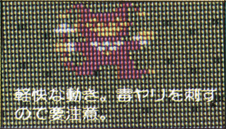
地下への入口。扉が閉ざされている。

10 キャラクター紹介

■地上の敵

タッタ

コアクマン



ソーチキス

ブラックサンドラ

シーザス

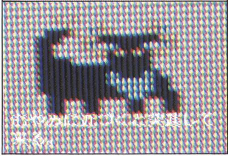
フライドリル

ズール

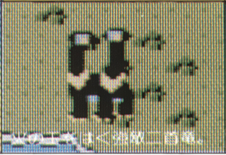
ツンドラ

クールナ

タロス



ツインギラス



トリガー

■地下の敵

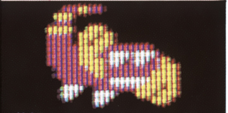
ゾウナ

最強最大の敵。
不滅の王といわれたが。

ダダッタ

かっちゅうに身を固めダダ
ッタと行進して来る。

ドクサス



激怒させるとはさみで襲い
かかって来る。

カオック

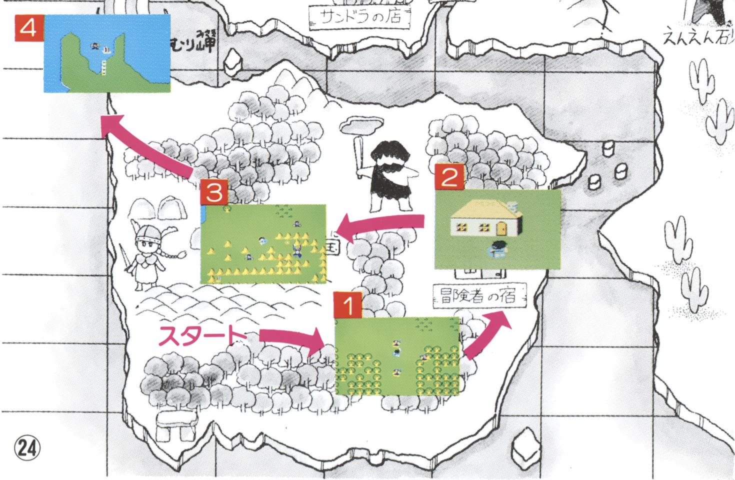
牙に猛毒がある。

ロボティアン

地下で火の玉攻撃をする悪
のロボット。

エンマコンダ

地下で宝物を守る火の玉を
吹く巨大蛇。


サンドラの店
えんえん石
むり岬
4
3
2
1
冒険者の宿
スタート

11 ワルキューレの冒険ガイド

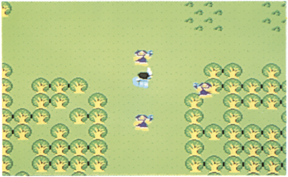
はじまりの島を脱出!

まずは、左の地図を見るのじゃ! ここは"はじまりの国"と呼ばれておって、ワルキューレはここから冒険を始めるのじゃ。

はじまりの国では、ゾウナの手下達も弱いからワルキューレのトレーニングにはうってつけの場所じゃ!

とはいっても油断は大敵じゃ。心をひきしめて行動するのじゃ。

いまから冒険のポイントをさずけるから、よーく憶えておくのじゃぞ!

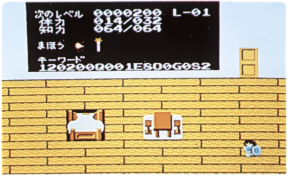


1 敵との戦い

スタート地点から右に進んでみよう。すると敵が出て来るハズだ！囲まれないようにに注意して落ちついて戦えば必ず勝てるぞ。

●ワンポイントアドバイス

敵は青が一番弱く、赤、黒の順に強い。初めはなるべく青い敵と戦うことをおすすめする。



2 宿でひと休み

戦っているうちに、体力が残り少なくなって来た。そんな時は宿に入って、ベッドで眠ると、体力が回復する。

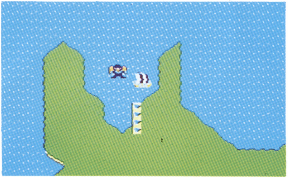
敵をたくさんやっつけて経験をつんでいればレベルアップもするぞ。

宿は、冒険の拠点となる所だ。場所を覚えておかないと行きだおれになっちゃうぞ。

3 シーザスをたおす

これが、はじまりの国での最大の目的である。
シーザスが守っている船を取り戻せば、脱出は間近だぞ。

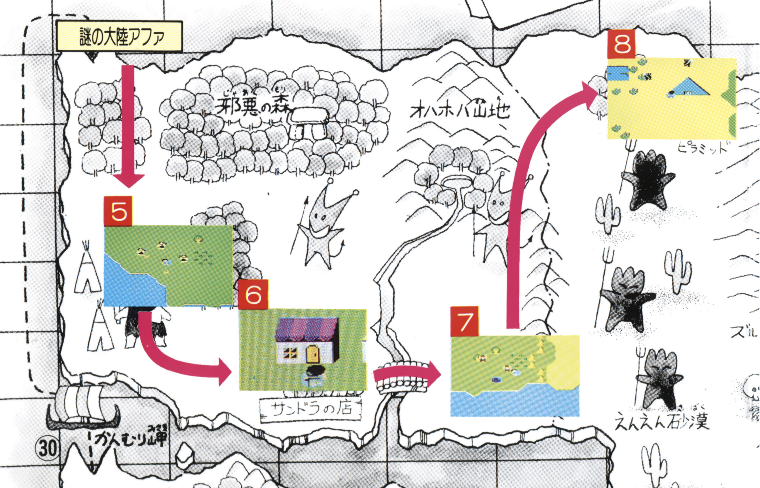
シーザスには、ワルキューレの火の玉は、ほとんどきかない。
スキを見て剣で戦う。



4 アファの大陸へ

かんむり岬にいるシーザスもワルキューレのジャマだ。
こいつをやっつけていよいよ謎の大陸アファに向けて出航だ。

他にも大陸に行く方法はあるけれど、経験が浅いうちは危険だ。



謎の大陸アファ
邪悪の森
オハホハ山地
5
6
7
8
ピラミッド
サンドラの店
えんえん砂漠
かんむり岬
ズル

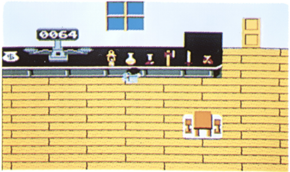
謎の大陸アファ

よくぞ、この大陸まで来られた。ワルキューレもこれで一人前の戦士になったことじゃろう。
じゃが、冒険はこれから始まりと言ってもよいくらいじゃ！
はてない砂漠、地下迷宮、毒の沼など、さまざまな難関がワルキューレを待ちかまえているのじゃ。そなたの健闘を祈るぞ！

5 強敵に気をつけろ！

この大陸まで来ると火の玉をうって来る敵もいる。
うまくかわして、ヒットアンドアウェイで戦うのだ！

火の玉は、敵の体力が少なくなると撃たなくなる。
最初の一撃が大切。



6 サンドラの店

敵からとり返した金貨で好きなものが買えるぞ！
マントと回復剤がおすすめだ！

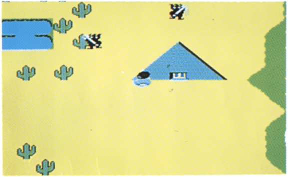
井戸の下には、ロングソードと、ヘルメットがあるという話を聞いたことがある。

7 井戸

橋を渡ってすぐ下に最初の井戸がある。

ゾウナをやっつける為に必要な持物（アイテム）は、地下にあることが多いから重要だぞ。

地下は、まっくら。入る前に必ずランプを手に入れること。



8えんえん砂漠

ワルキューレは、マントを持っているかな？もっているならば、砂漠への出発はOKだ。
砂漠の奥にはピラミッドがあると言われている。

ピラミッドに入るには の像がいる。ピラミッドを守っているブラックサンドラが持っているらしい。

12 キーワード書き込み用紙

サンドラの手紙

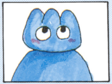
ゾウナより〝時の鍵〟を取り返し、時の鍵穴にさしこみ、平和を取り戻す勇者がきっと現われる。その若者は、伝説のブルーに輝くヘルメットとマントを身につけ、スーパーソードを握りしめ、ゾウナに向かって行くことだろう。その時には私もぜひお供したい。

これらの宝は地下迷宮のどこかに隠されているはずだ！

スーパーマント

スーパーヘルメット

スーパーソード



良いサンドラ プロフィール

〝時の鍵〟を守る使者として、この地に来る。ゾウナにブロンズにされてしまう。そのブロンズはブラックサンドラの手に……。

namcot

「遊び」をクリエイトする――――――
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎045(542)8761

©1986 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED